

# el & historiador

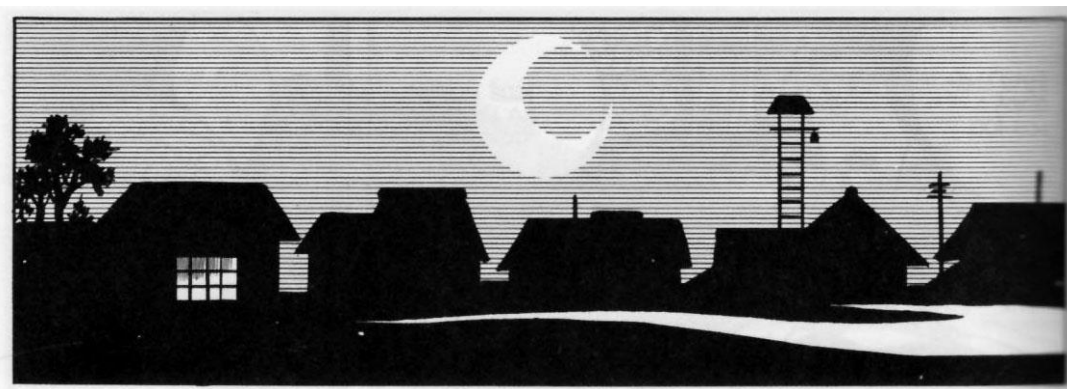
NonNonBa: retrato cotidiano  
del Japón de la preguerra  
David Calviño Freire

*NonNonBa* es un cómic del autor japonés Shigeru Mizuki publicado en 1977. En él relata episodios de su infancia en los que mantuvo relación con una anciana, cuyo nombre da título al libro, de la cual aprendería numerosas historias acerca de los *yôkai* —fantasmas y espíritus del folclore japonés—. Estos mismos relatos son los que fascinaron a Mizuki durante gran parte de su vida y le llevaron a crear su obra más conocida, *Kitaro*.

La obra nos sitúa en Sakaiminato, un pequeño pueblo costero del Mar de Japón, en torno a 1931. En ella, Mizuki intercala los pasajes autobiográficos de su niñez con diversos relatos fantásticos relacionados con varios *yôkai*. Estos encuentros con criaturas, como el carismático *Azuki Hakari* o el tétrico *Nurunuru Bozu*, siempre resultan inocuos gracias a los conocimientos de la sabia *NonNonBa*.

Si bien es cierto que el relato cuenta con abundante contenido fantástico, el elemento autobiográfico que compone el libro nos permite apreciar la interesante idiosincrasia de un Japón que durante el medio siglo anterior se había modernizado a pasos agigantados e irrumpía en el panorama internacional como potencia imperialista.

A la hora de hacer una lectura histórica de los diferentes elementos visuales y narrativos de la obra, es necesario tener en cuenta que, al tratarse Sakaiminato de una ciudad pequeña y alejada de las principales metrópolis de Japón, el nivel de modernización y occidentalización va a ser menos notables, lo cual quedará perfectamente reflejado en la arquitectura y en la vestimenta de los personajes.



De este modo veremos cómo predominan las viviendas de estilo tradicional: edificios realizados principalmente en madera, con suelo de tatami y puertas correderas. En varias de las panorámicas nocturnas del barrio del protagonista se puede apreciar también un elemento arquitectónico propio del período Edo (1603-1868), como son las torres de vigilancia contra incendios: unas sencillas

estructuras de madera compuestas por una plataforma sostenida por varios postes desde la cual se vislumbraba gran parte de la ciudad y que contaba con una pequeña campana con la que dar la alarma en caso de fuego. En cuanto a estructuras modernas apenas se nos muestran ejemplos y únicamente vemos en una imagen la fachada de piedra del banco en el que trabaja el padre del protagonista, aunque sí debemos señalar que en numerosas imágenes de las calles se pueden ver postes de la luz, por lo que podemos apreciar que, a pesar del estilo constructivo tradicional, las casas ya acostumbraban a estar electrificadas.

En el caso del vestuario nos encontramos de nuevo con un panorama sincrético entre lo autóctono y lo occidental, con una mayor presencia de lo tradicional. Así vemos como los únicos personajes que se nos muestran con traje de chaqueta son el profesor de la escuela y el padre de Mizuki. No obstante, en este segundo caso, es importante aclarar que solamente lo vemos con esta ropa cuando va o vuelve del banco en el que trabaja, haciendo el grueso de sus apariciones ataviado con el tradicional kimono. Así se nos deja ver cómo, mientras que el traje es una indumentaria propia para el contexto profesional, el kimono sigue siendo la prenda predominante en el contexto doméstico. En el medio de estas dos formas de vestir nos encontramos a los estudiantes como Shigeru, su hermano mayor y sus amigos. Estos acostumbran aparecer con el típico uniforme escolar japonés o *seifuku*, una prenda introducida a finales del siglo XIX dentro del proceso de modernización del país y que, si bien tiene una marcada inspiración en los uniformes navales occidentales de la época, son una prenda intrínsecamente japonesa.

Por su parte, vemos cómo las mujeres visten diferentes tipos de ropa tradicional japonesa en base a su ocupación y clase social. Solo nos encontramos la excepción de una joven vecina de la que se enamora el hermano mayor de Shigeru, la cual aparece ocasionalmente con el más que conocido uniforme escolar femenino o *sailor fuku*.



Otro elemento contextual de gran interés y representado con asiduidad en la obra son los “juegos” de Shigeru y sus amigos, a los cuales vemos organizando un pequeño batallón y portando banderas imperiales y palos a modo de rifles. De este modo, durante sus juegos simulan batallas y entrenamientos como preparación para su futuro como soldados. Esto deja patente la fuerte impronta cultural que generaba el militarismo que desde hacía unos años se había instaurado en Japón y que culminaría con la Guerra del Pacífico, en la cual el propio Mizuki lucharía y perdería el brazo izquierdo.



Por último, podemos encontrar a lo largo de la obra numerosos ejemplos de los roces propios de una cultura incipientemente moderna. Así lo son la sorpresa del joven Shigeru al descubrir la existencia del metro de Tokio (inaugurado en 1927) o su disposición a viajar 20 kilómetros hasta Yonago para probar un exótico dulce extranjero, el *dónut*. También encontramos a un personaje que, a pesar de lo dudosamente legal, se dedica a traficar con niñas —algo relativamente habitual en el período Edo—, dándonos a entender que la miseria imperante en las zonas rurales hacía que algunas familias tuviesen que recurrir a la venta de sus hijos como modo de subsistencia aún en momentos tan recientes de la historia.

Todo esto construye una interesante perspectiva que nos permite visualizar el Japón de la preguerra, un período no demasiado habitual en este tipo de representaciones y que, cuando aparece, tiende a tratarse desde las tramas políticas o bélicas, muy alejadas del hermoso retrato cotidiano que nos muestra Mizuki en *NonNonBa*.

[Imágenes extraídas de *NonNonBa* de Shigeru Mizuki, edición de Astiberri]



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)